

Gamification in ILIAS – neue Folge “Impulse aus der Hochschullehre“

Schriftliche Zusammenfassung

In diesem Podcast-Gespräch diskutieren Laura Heine und Jonas Gilz vom Projekt DOLL mit Professor Mark Knüppel und seinem Kollegen Thomas Schwalm über ihre Erfahrungen mit Gamification in der Lehre an der FH Aachen, insbesondere im Lernmanagementsystem ILIAS. Im Mittelpunkt des Gesprächs steht die digitale Tafelrunde, die Knüppel und Schwalm im Oktober veranstaltet haben und die mit über 30 Teilnehmenden äußerst erfolgreich war.

Professor Knüppel erklärt, wie er Kontrollfragen in seiner Lehrveranstaltung einsetzt, um die Studierenden während des Semesters kontinuierlich mit dem Lernstoff zu beschäftigen. Diese Fragen, ursprünglich in einer analogen Word-Datei, wurden digitalisiert und als Tests in ILIAS implementiert. Die Idee zur Gamification kam ihm, als er feststellte, dass Sport-Apps Abzeichen (Badges) nutzen, um Benutzer zu motivieren. Dieses Konzept übertrug er auf den Lernkontext, um den Studierenden eine zusätzliche Motivation zu bieten. Die technische Umsetzung dieser Badges in ILIAS erfolgte mit Unterstützung von Thomas Schwalm, und obwohl die Einführung der Badges relativ einfach war, war die Erstellung der Fragenkataloge über mehrere Semester hinweg ein großer Aufwand.

Knüppel und Schwalm entschieden, Bonuspunkte für die Klausur zu vergeben, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Diese Erweiterung hatte eine sehr positive Resonanz bei den Studierenden und führte zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Knüppel betont, dass Gamification nur ein erster Schritt war und die Einführung von Bonuspunkten eine „Raketenstufe“ darstellt, die das Engagement der Studierenden erheblich steigerte.

Beide Gäste reflektieren, dass der Austausch nicht nur bei den Teilnehmenden, sondern auch bei ihnen selbst neue Impulse ausgelöst hat. Sie konnten ihre Konzepte weiterentwickeln und sehen die positive Wirkung der Gamification auf die Lernmotivation der Studierenden. Gleichzeitig betonen sie die Herausforderungen, insbesondere den hohen Aufwand bei der Erstellung der Fragenkataloge und die Notwendigkeit technischer Unterstützung, um die Systeme langfristig zu pflegen und weiterzuentwickeln.

Knüppel und Schwalm diskutieren mögliche Weiterentwicklungen ihrer Gamification-Ansätze, wie die Einführung einer „Roadmap“ für die Studierenden, die zeigt, welche Badges sie als nächstes erreichen können, oder die Implementierung einer Highscore-Liste. Sie äußern jedoch auch Bedenken hinsichtlich der Nachhaltigkeit ihres Projekts, insbesondere wenn technische Unterstützung wegfallen sollte, und hoffen, dass es ihnen gelingt, die aufgebauten Systeme langfristig zu erhalten.